

# Infinite: Emission

[インフィニット:エミッション]

CHOCOLATE SHOP # 44  
PRODUCED

2013 COMIC MARKET 85 WINTER  
<http://chocolateshop-fleet.com>

[インフィニット:エミッション]

IE

CHOCOLATE SHOP # 44  
PRODUCED



# Infinite: Emission

[インフィニット：エミッション IS<インフィニット・ストラトス>ラブ画集]



CHOCOLATE SHOP #44  
PRODUCED

2013 COMIC MARKET 85 WINTER  
<http://chocolateshop-flare.com>





# Infinite:Emission

Beste violat qui videro exilio nolga expere canem ferus sui mo que amperum ano  
in que ut angustia in de canem videro canem in prout qui ut id mo ut alterar aliter vero que ut  
dilatant nolga midera con duo





# Infinite: Emission

Ut erat vestibit, qui sedis nullam idligit, kooperum ratione harum aut non ois temporum ois  
in qua ut ingressi in la seum oisno ostendit peris qua ut sed mo, nec aliquid aliquid sunt qua ut  
idligit idligit modis ois duo



# Infinite: Emission

Elitaz videntur qua velis emetere dilapso cognatum orem totum nec veni con-tinguntur qui  
in quo ut regredi in re eorum quibus membris pariter qui in hi vel ut obeyer idem nam quia ut  
dilecti solapto mentis sui dolo



# 「インフィニット：エミッション」

Infinite Emission

IS<インフィニット・ストラトス>ラフ画集

IS<infinite stratos>Rough Illustrations

C H O C O



CHOCOLATE SHOP #44  
PRODUCED

2013 COMIC MARKET 85 WINTER  
<http://chocolateshop-floor.com>



## 注意！

この本はオーバーラップ文庫発行

「IS<インフィニット・ストラトス>

のイラストのラフ画が掲載されております。

本誌でストーリー内容に触れることはありません  
が、未読の方はネタバレになる可能性がありますの  
で、ご了承の上でお読み下さい。



# CHARACTER

## キャラクター リデザイン

これにははじめての経験ですが、せっかけに始めてデココレ・トシヨブの本を手にとって書いた方もたくさんいらっしゃるかなと思います。回答は漫画家兼メカデザイナーのじむろくです。

今回メディアファクトリー（以下「メファ」）さんから出版された、既にアニメ化もされた河野弘一先生のラノベ「E.S.ハインツ ニット・ストリートSV」がオーバードラップ文庫（以降「O」）さんから再出版されることになりました。前任のじむろく先生から神絵のお仕事をハットンタッチされました。

今回「S」リブートにあたって、まず原作の「E.S.」からの「O」の動きがあったように大変有り難いと思います。

すでに機械化までされてきた「E.S.」の動きは面白かった。いる作品の引き継ぎと引くことがかなり難しいですが、そこは河野先生が僕を指名して何を求める（E.S.の動きを）ご本人に全く確認し、自分が何見ても良しを求めた。それなら自分というスタンスをハッキリさせてから進めるべきなのかなというスタンスをハッキリさせてから進める形になりました。それはメカデザイナーとして最も買っているのか？ 単に機械師のそれなのか？ それならば自分の表現でリデザインしたメカで我を押し出します。自分の美的価値観で女の子を描きます。と、河野さんに認められたところ以上には足を踏み入れないスタンスをキープして仕事をしましたつもりです。

メインキャラのアレンジを「E.S.」さんにお任せしたものの感想は「もともと大層に重宝してくるのかもしれない」なので、もともと僕の個性を押し出すところかと思いましたが、既存のデザインを変える必要が無いと思った物はオリジナルを描きました。





11月8日に発売された後ですので、ご確認願われると思います。また、改めて確認させて戴きますので、まずこのO/L版もは「アニメのノベライズ」では有りません。あくまで「原作」で有りまして、基本的にアニメと見なされて含めた既存のデザインに従う、という縛りはありませんでした。ただ同じく「原作」で同じ物差しに基づくデザインであった「傑出した作品のファン」の世様のイメージもありますので、良いところは出来るだけ残し、修正出来る所はこの「傑出した」気にとり急ぎで進めてきました。

アニメはアニメで既存のリソースの生きた原作が活かされましたのでビジュアル的に差が生まれるところはありました。が、司各先生と編集部に御礼お礼の甲で、原作イラストには拙作に似いた作品も御指摘して精選されて戴きたいと思っております。





# CHARACTER

キャラクターデザインするにあたって、最初にアニメ版のデザイナーである釘崎さんの描かれたキャラデザを全部トレースして理解することから始め、それぞれのディテールがキャラクターの個性なのか経年変化なのかを判断して、そこから、個性をキープしたまま目分の絵柄で描いてみました。

それぞれのキャラの性格から受けた印象、特にデレる前の強烈な個性は、あとお回顧も想ひ込んで描ければいいと思います。

僕は武蔵同士の位の一歩気な性格で、おがっつり上がっていますが、実際に描いても叫んでいるシーンが多いです。家柄を聞いて上げたい。実は僕の髪型って、資料に描いていた後宮イグナクロス警尉のイグナシと同じ構造なので、描きやすかったです。

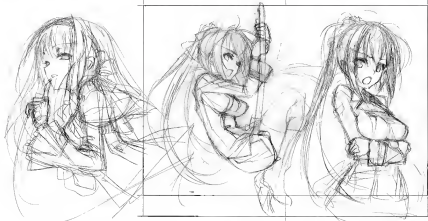
セシリアはナルシスで人を見下す性格を強調、目の色は特に白く、くちくち色を分けて描いて、デレたときのコントラストを高めるように描き、ツン時のきつめの物がデフォになっていきます。ヘッドドレスの模様が少し、おに描きしました。

シャルは美少女にも見えるし、中性的な成長途中のニンフェットの様にも見えるべく、ちょっとおに描きしました。あまりおに描きがない顔なので、これ、アップ時にもおに描きできるものではないと思います。



■クリンナップしたけど未使用のそーちゃん。





「ワウは人を殺しそうなドライな顔だし。それと『愛い』より『美しい』方向に。小説のみなを読んでるとアニメよりもうちょっとクールな印象だったんで僕の描くワウはなかなかアツい顔は見せません。髪はよりニームを抑えてむっつめ感を強めました。」

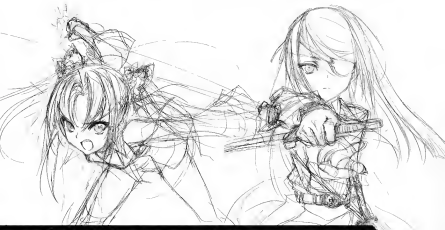
細かいところですが、戦闘時の邪魔にならないように他の髪よりも短く短めにしています。

絆は自由奔放なタイプな髪と顔で表しました。星や面影に大きな髪の間というフォーマットのキヤウが多かったんで、ツインテールの個性が強いは前髪を流して差別化しました。髪型の変更が日立っているんですけど、実はチャイニーズな感じを出す為に髪を一度に変更しています。気付いておられる人が居なかったんで一度でも可愛く見せられるという自論は成持したのかしら。

何気に一番苦戦した一夏くん。碍てして男主人公は特効が無いのが特徴なものです。

アニメ設定画ですと「二枚目はある程度押さえられていますけど、これだけモチモチである以上、髪型男子や僕らを納得させてくれないと困ります。」

しかし改めてアニメを見るに遠慮なく美形に描かれているシーンもあるんで、ここはもう自分なりのカラコイイ一度を描こうと固き直って今になります。



# SCHOOL UNIFORM



「5年間は基本的なデザインはそのままで、段階的製造の自動化部分だけ進めよう」。

一重の襷は大きく立ち上がった。いのちがチヤーンとポイントだと思ふので、イメーシを曲さないようにナボレオンカウーに悪見。一人しか居ない男が朝飯をわざわざ煮るのも変なので、ネオタイを

男女ともに左利きで、8 学級のエンブレムを道徳  
黒い点々のアラセントはボタン穴と輪状にして、ダ  
ブルのスーツのそれぞれの位置に配線し直し、上着の  
裾には開き状タシを縫いました。

女子制服の基本形であるところの襟の幅はワン  
ピースからツーピースに変更、ベルトはジャケッ  
トの下に隠しました。

スカートの赤いアクセントラインは機能的意味も持たせたかったので、個性的の刺をかける刺繍の

紙で時がここに鞘を留めています」ロングブーツは前後しやうに内側にファスナーを追加。

シャルは同じく基本形ですが、スカーフトが変に短いです。マイタロミニです。これで生息地と見えないはずが無い。靴下は見えない無さだった物をくるぶしまでもふつと隠れぬ。

セリリすのロングワンピースは肩パッドの入ったデザインが古いかな?と思ったので、柔らかいシ

ルエットのケーブを模倣して、ラディショナルな  
模様紙を出してみました。スカートと一体化して  
いたフリフリは分離して、ベチコートのフリルと  
しました。スカートの裾を膝丈から膝上10センチ  
くらいまで縮めてあります。

へつりだす。その間に、物陰の奥に影が這入り、ルガーレハが倒れた。なつかしくオミツワレとよんで抱いたのだが、叫び声にため息を交えておぼろげにこぼれ、スミタギはボーンと解れて、結び目を追加し、ここはレィアに衣は太刀の生葉を纏めておぼろげに、ブリータでまたにりこまされた。これで、木が切り出し、おぼろげになり、スミタギは、アールガイルの橋を渡り、と

時がジャングルブーツを履いているのは、軍用品  
を改造されているのかと疑問。

ノースリーブと合わせてチャイナドレスっぽい印象になるように、ベルトを隠してスカートをタイト目にしました。

ラウラはドイツ南部の街の警察をモチーフにしている  
と聞いていたので、つぎのワンビジュアルは「ア  
メの警察官」を題名とした。このワンビジュアル  
を「アポロ」に発表。ニカポラ・カウスツコフが  
たポロンを得意足ぶりのシルエットに描き、プー  
ツにチャップスを描き、それを用いるサスベデー  
の赤いアクセントラインに見立てました。その後  
ベルトには横州ナフを下げ、アイパツには  
赤い目を描き、プーツに見える様にしました。



■キャラクター——舞ラス

身振設定は決まっていたので、正確に比率を合わせて描いてあります（が、この本の掲載時にずれているのでここでは正確ではありません）



■本作のベータ版は、たいてい原稿に描き加えたもので、描き加えた部分には、文庫版と異なっている場合があります。基本的に各巻のジャケットの下に描いているシャツがベースです。列挙で各巻との共通点をのこしつつ、何にガンパツチを配装してミリアーの学校らしきを出しました。これは元々漫画なので描きましたが、更に図がすしかシヤルは頭にお金をややさないようにベスト着用です。



マドカ  
千陽氏モード

トマリ

■マドカのデザイン色々

設定的にはアレですので、そんなに語る必要無かったのですが、私画の方でかなり悩みました。

可設先生が僕向けの何なりやすいコンセプトを8提示してくださったので助かりました。





# CHARACTER



■ スクールとクロエは完全に新規のデザインが必要でしたので、いろいろラフを提出。

スクールについて河枝先生のお好みは左と下の人でした。

クロエのラフは一枚しか出てきませんでした。

髪飾りのデザインは作家の須さんのデザインを参考しています。



# MECHANICS

## メカニックス リデザイン

ISというメカについて

最初はパーツが宙に浮いていたり重いメカパーツを生身だけで支えていたりするのはどういうことなんだ？ と戸惑うところから入りましたが、硬い鋼の塊が外れてからは「こんな外見のメカがある」とすればどんな機構なのか」という方向性で攻めることにしました。「馬さんがハツキリ決めていない部分も「決めていないならそこから考える仕事をふられたんだ」と理解し、ISというメカはこういうものなんだ、というフォーマットを自分なりに整理してからデザインしました。

何より最優先の指定は最初に馬さんがOk! ufaさんにお渡しされたものと同じデキストの設定書です。

コレは当然のことなんです、馬さんは道連れであるところのメカデザインの専門家ではありませんので既存のメカを例題にして「コレっぽいのが欲しい」と指定されます。その中には僕のメカもあるんで、本来有るべき所に戻ってきたとも言えます。

そこから馬さんが求められている重要なポイントが何かを推察してISのフォーマットに当てはめていくのがメカデザイナーのお仕事になります。今回はそのように本来求められていた形に戻す事をコンセプトに、高倉さんのクリンナップされた設定のおもしろい部分は出来るだけ優先して残すようにしました。

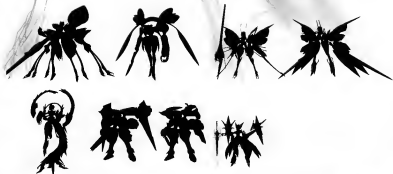


各機体の世代差やお国柄の違いで面白みが出るよう意識しました。

第二世代のI.Sは現在のメカのプロダクトデザイン然としたデフォルムでまとめ、第三世代はワンオフの工芸品の趣を芸術的デザイン、自己進化を遂げた物は表面の人為的なマーキングを無くしています。

手のデザインは世代が高くなる毎に手袋を付けたりより多シームレスな物にし、人間の手の流れを小さくしています。

メカに関してはメカデザイナーの看板でお仕事している以上出来るだけオリジナルの部分を組み込んでいきたいと思っていましたが、手塚先生がアニメ版を意識すること無く進めて頂いてお返しできました。実際こちらが発表したアイデアは、例等に関してよりメカがあるくらいで他はほとんど進んでいったので大変やり甲斐のあるお仕事でした。文庫のメカ設定ページは追加でもって欲しいくらい設定を解説する為に僕からの提案で設けさせて頂きました。



# MECHANICS

1:1デザイン時のスケールを統一の為に下記の素体番号を用意したから、コレをトレスしてメカデザインを進めました。

ちなみに1:1学園生徒の1:1スケールは旧スケール水着をベースにしており、おしりのカバースも高めです。対して、この学園側はハイレダ水着でお尻丸出しという違いを出してあります。

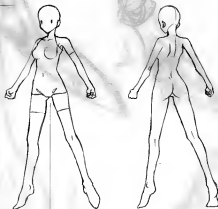
左側はデザイン時に描く機体の試案の広かりの端いさ、見た目のものです。このベクトルの違いで各機体の印象が全然ないように分散させました。

材質にアニメに特化した機体も含めると19機体もデザインしております。1作品のメカデザインとしてはかなり多い方ですが、アニメ機体機体以外はイラストレーションで作画するのに必要な設定のみしか描いていませんので画幅は少なめです。自分で描くだけのメカイラストと、他人に伝えるためのメカデザインは全然必要な力が違うのです。

以降のページは原作未登場の機体を除いた各1:1のラフデザインです。

クリンナップされた完成品は是非OJ文庫の口絵でご確認頂けます。

ではではよろしくお願ひします。



44

50

Ver.C

打鉄  
BT



白騎士  
白式  
甲能



紅柳



SZ



リヴァイヴ



黒雨



ML



# 白式

BYAKUSHIKI

■アニメ版のプロポーションを基準に、各部のディテールを構成するエレメントを少量に整理整頓。細長いダイヤモンド形状、シマシマファインのスリット、センターエッジの3つのみで、全体として折り紙の様なシュッとした和風がテーマです。

両部の基本構造等は同じ自持技術製 8 で共通化しています。

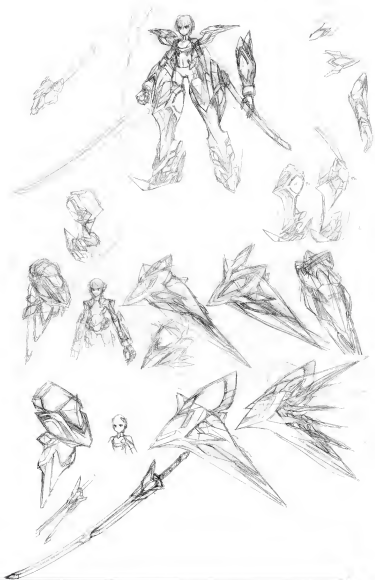


■他の IS もそうですが、パイロットと IS の太ももの太さの違いから、その接続部で脚をオフセットし配望しなくてはなりません。両者の中心軸がずれるのです。

白式は IS の脚を細くして中心を揃え、失ったボリュームを外側のパーツで補う方向でまとめました。







.....: 白式

BYAKUSHIKI SETSURA

雪羅



■アニメ版デザインは一度忘れて、弓張先生の最初の指定に基づいてデザインし直しました。

高速飛行に向けて大型化したブースターと、サイドに伸びたウィングなど、前方への進行ベクトルの印象を強く与えるようデザインしてあります。





# 白騎士……………

## SHIROKISHI

■ボディ以外、白式と同じブロック構成のメカをセンターアールの処理で再構成しました。

女性的印象が強くなるように柔らかな曲線でまとめてあります。

演出の都合上、全体に小型にまとめて人間と対峙しやすくしてあります。

各部にはみ出した細いフレームはエネルギーパイプ。過剰エネルギーが溢れてスパークします。



# シュヴァルツェア・

SCHWARZER ROEGEN

## レーゲン



■モチーフはレオバルド 2。ソリッドな分厚い装甲で重戦車の印象にしてみました。アニメ版の肩ユニットの金十字が印象的だったので、鉄十字の象徴物だと受け取って、より作画的な形で記述しました。

重厚な 15 脚のセンターを生命と描えることが出来ないで、パイロット脚を内側にオフセットさせるパーツを追加しました。

足首と太もも後ろから生えているパーツは砲撃時に脚を固定するアイゼンです。

ヒザには通常歩行で用いる関節 (パイロットの関節脈と一致) と太もものアイゼン使用時に働ける関節 (装甲がばっくり割れる) の二つがあります。



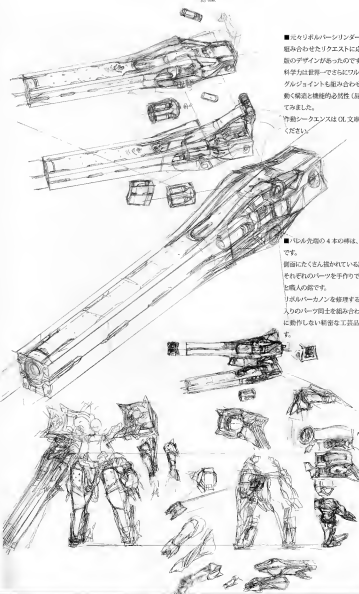
■元々リボルバーシリンダーとマガジンを組み合わせたリクエストに応えた形でMF版のデザインがあったのですが、ドイツの科学力は世界一でさらにワルサー P08 のトグルジョイントも組み合わせて、ちゃんと動く構造と機能的必然性（合理性）を与えてみました。

作動シーケンスは OI 文庫本誌でご確認ください。

■バレル先端の 4 本の棒は、弾速センサーです。

側面にたくさん描かれている記号と文字は、それぞれのパーツを手作りで仕上げた工房と職人の銘です。

リボルバーカノンを修理する際は、同じ組みのパーツ同士を組み合わせないと正確に動作しない精密な工芸品という想定です。



# ブルー・ BLUE TEARS ティアーズ

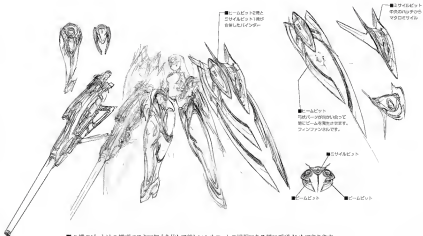


■ HT の特徴的なエレメントとして設定したクリスタル状の HT コンデンサとその中を走るグリーンのライン。それと雲形定規の曲線で描ける女性的曲線のシルエットで全体をまとめました。運動するメカは束縛の重量が軽いほど運動性能が高くなります。その法則に当てはめてここでも出来るだけ束縛を解める方向でシェイプアップしました。

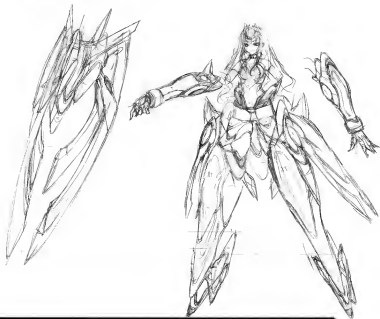
直立している時のヒザ関節は限りなくツライチに揃え、運動時にギ

リギリタイトなクリアランスで流れる関節の臨場感を追求しています。MF 版のビットに描かれていた模様はローマ数字だと判別したので、各ビットに発光ラインでナンバリングしてあります。レーザーライフルは大きくてもちゃんと揃えて肉眼でサイティング出来るように、接眼レンズを左右に二つ付けました。





■6 機のビットは3機ずつスネマ無く合体して美しいシルエットの端になる様にデザインしてあります。  
 このあたりの好みは幼い時に見た「超人戦隊バラタック」の合体メカの影響を引きずっている気がしてなりません。  
 僕が2〜3歳の時に見ているハズなんですよ。



# ラファール・

RAFALE REVIVE CUSTOM II

# リヴァイブカスタム II



■第2世代ISとして現行兵器の延長上、あるいは見慣れたモデルスーツの様なブロックデザインのシルエットをセンターフラットとC面、アーチの要素でまとめてあります。一見アニメ版と大きくシルエットが違っていますが、マルチスラスターユニットを縦向きにすると同じ印象になると思います。

ヒザの前後方向に伸びるベクトルが特徴的だったので、全体のパーツの広がりもその方向で揃えました。

フランスということでシトロエンの意匠など入れてみました。

ちょっとしたお遊びですが、テクニストに合わせて付けた小型の推進翼は「ダッソー・ラファール」のカナードと同じ形状にしています。







# 甲龍

SHENLONG

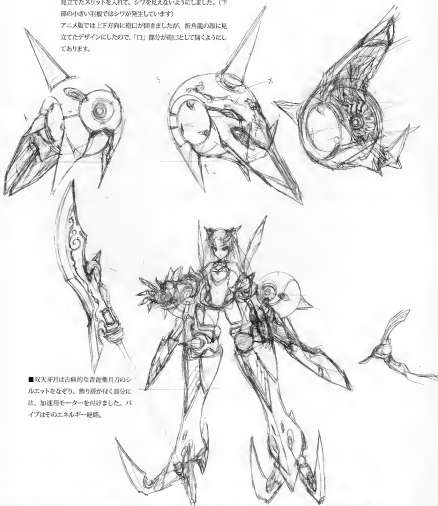
■甲龍はアニメ版のデザインが際立って個性だったので、シルエットをそのまま複製しました。

龍の印象を感じさせる「玉」、宵竜刀のような曲線、鱗の穴開孔、トゲのエレメントで構成。可動部が球根なのは動いてもシルエットが崩れず大変扱いやすく、中国、龍というモチーフのイメージもハッキリしていてデザインしやすかったです。特に中国人の画手好き見栄っ張りな性格を表す為に唐草模様や装飾的要素を盛り込みました。



■産卵は喉部とそこから伸びる羽根という単純な構成なのですが、実は機体部に不連続面が発生するのでどこかに必ずシワが発生します。アニメ版では羽根側を折り込んでいましたが、ここでは羽根側を広げ、シワが発生する部分にあらかじめ能の目に見立てたスリットを入れて、シワを見えないようにしました。(下部の小さい羽根ではシワが発生しています)

アニメ版では上下方向に開口が閉まりましたが、折角能の腹に見立てたデザインにしたので、「口」部分が開口として開くようにしてあります。

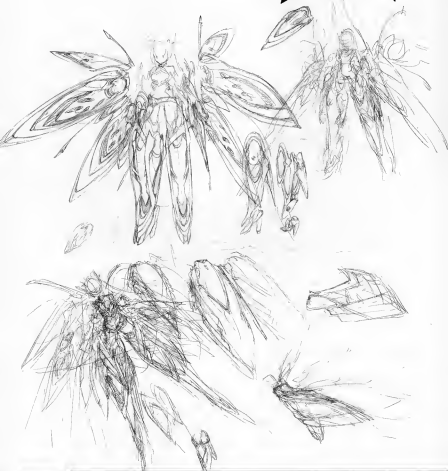


■双天牙月は古典的な青龍巻月刀のシルエットをなぞり、飾り部分がくっ部分には、加速用モーターを付けました。パイプはそのエネルギー経路。

.....

# 紅椿

AKATSUBAKI





■紅椿の初期デザインでは名前そのままに花のパーツ、花弁やがく、おしべめしべの形状をモチーフにしました。背図シールド上の黄色い楕円は椿のめしべです。

更にあの印象を出すべく、打鉄と同じ折り重なった着物をモチーフの線を入れて展開装甲の可動部分としました。

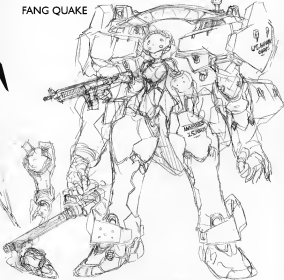
直接指の弱に頼まるのが嬉しいので、「ハンドル」を付けてあります。

■左は振り袖とスネ部分にあしらわれている椿の花の暗絵テクスチャー  
機軸性の無い装飾で、1世代超越している余裕が感じられればと思いました。



# ファング・クェイク

FANG QUAKE



ファンクエイク イラスト制作中

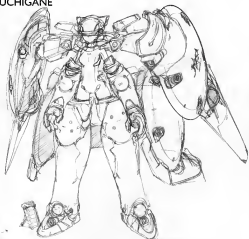
■上は制作中に描いた「アメリカ海兵隊仕様」のファンクエイクのベースになっています。





# 打鉄

UCHIGANE



■こちらも梅坊主に準じた、宇宙船活動型として開発されていたBの威身メカと打鉄の機をつなぐミッシングリンクの機体。劇中の設定にはありません。

■打鉄は初期の概念に有った武者鎧のモチーフに立ち返ってデザインしました。



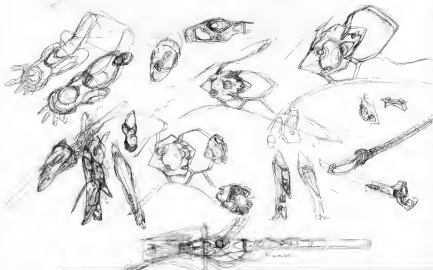
# ミステリアス・

MYSTERIOUS LADY

# レイディ

■一見防御力が足りないが、真実と少女のドレスを表す  
為、ドレスのスカートを溶かす為の骨組「クリノリン」  
をモチーフにしました。このクリノリンの薄いリボンと、  
水のサーバータンクである球体をエレメントに構成してあ  
ります。

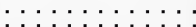
3機のシールドビットは、機体の大型タンクのワキにある  
筒みに着座して水を補給します。







# 打鉄 CHIGANE NISHIKI 式式



■打鉄造形機ということで、シルエットはその重宝にエッセメントのみを未来的デザインに意図して再構成してあります。MF 版のミサイルポッドのカギ状パーツが大変面白かったので取り入れつつ、作中の描写に合うように細部を修正してあります。



# ..... アラクネ

ARACHNE



■結核初期にデザインしたのと、アニメ用の設定として必要だったのでラフ画が多めです。

蜘蛛というモチーフや劇中の描写が豊かなくて想像が多かったので、仮案ずいまとまりました。ディテールはアニメ版のゴーレムを参照しています。

劇中の演技のことを考えて、パイロットの手腕をISと分離して自由に扱えるデザインにしました。







■マシンガンがAKベースなのは、資金不足のデロ組織っぽさや、生身の人間と対峙した時の「殺る気まんまん感」を表現する為です。



# ゴーストIII

GOLEM III

■亡国機業のGが山シリーズなので、今夜のモチーフは蛾です。  
あとは劇中の詳細とゴーストIの骨格を盛り込んで完成しました。

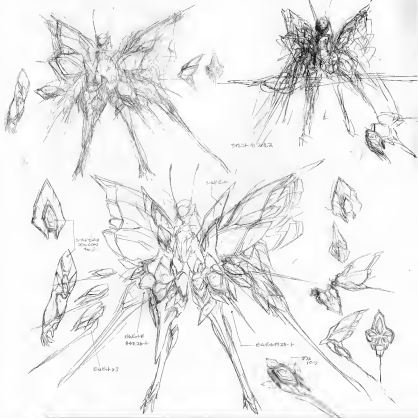


# サイレント・ ゼフィルス

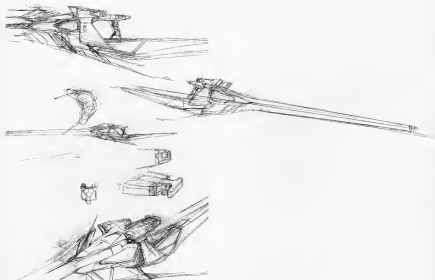
SILENT ZEPHYRUS

■可憐先生に「この名前はシジミチョウの意味ですか?」と聞いたところ、風の名前だったので、面白いモチーフだったので選んじました。

BT とシルエットで明確に区別しつつ、BT コンデンサのクリスタルパーツ等で共通点を出しました。







マドカ  
カズネモト

マドカ  
ムサシ

マドカ  
カズネ







# 銀の福音

SILVERIO GOSPEL



■アニメ版の未広がりなシルエットを押しえつつ、天使がモチーフですのべたな鳥人調のシルエットに羽根状のプレートのエレメントを記号してまとめました。

全身何処からでもビームが出そうなデザインにしています。少ない要素で全体がまとまっている点で気に入っています。

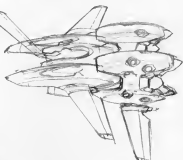


# 追加 EXTEND PACKAGE パッケージ

■8巻キャノンボールファスト用の高速パッケージを考えましたが、出力調整で済ます設定だったのでお蔵入りです。  
追加ブースターのインテークをやはりダッソー・ラファールのソレにしています。



100mm L80  
ペンバー・カトニア



■バンパー・カトニアのデザインは、列車砲ドーラがモチーフになっています。  
アニメでは一門でしたが、テキストでは2門の設定です。



800 19

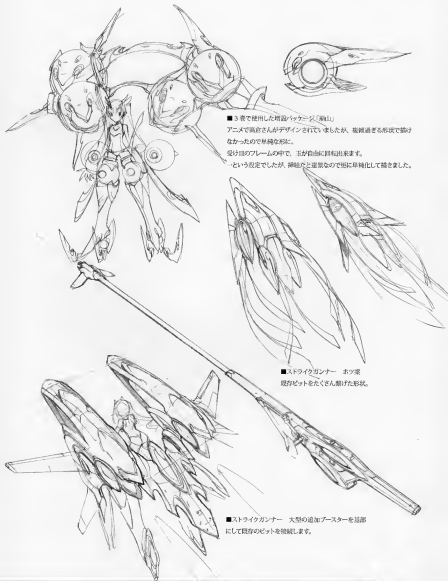
■リアッド・アランクススのモチーフはGAL-8 アベンジャーです。



217  
217



30mm 708 K 4



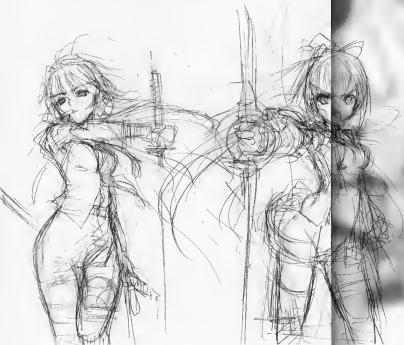


# COVER ART

■カバーイラストは「キャラクター + ISの部分展開」の組み合わせというフォーマットはそのままMF版を受け継ぎ、アイレベルを揃えてあとから表紙のキャラクターを一枚絵として並べられるというスタイルにすることとなりました。フレアでイラストに統一感を持たせ、ロゴのカラーと合わせてテーマカラーが印象的に見えるようデザイナーの有馬さんに配色していただきました。

1巻と8巻は同時に出るという特殊な状況だったので、並べて一枚の絵になるようレイアウトしてあります。

1巻はまだ書き慣れていなかったせいで、自分の地の絵の色が濃く、帯がちよっと狭いですね。この頃は目一杯大きいおっぱいを描いたつもりでした。ホントに。





■ 2巻表紙 セシリア

長すぎるレーザーライフルを画面に収める為にウソのポーズがついています。

何処がだまし絵になっているのでしょうか？



■3巻表紙 鈴

やはりこれくらいのおっぱいが揺ら揺らしていて、手に馴染みます。  
ワキが揺さぶったので、なんとか揺さないようにポーズを調整。



■ 5 表紙紙 ラウラ

登場順に並べる方針になったので、MF 版と順番が違います。

4 巻と同時にラフを切っている都合でこちらに配置しました。

表紙はデザイン優先で絵をトリミング、トビラではイラストの全体像を掲載、  
というフォーマットでした。

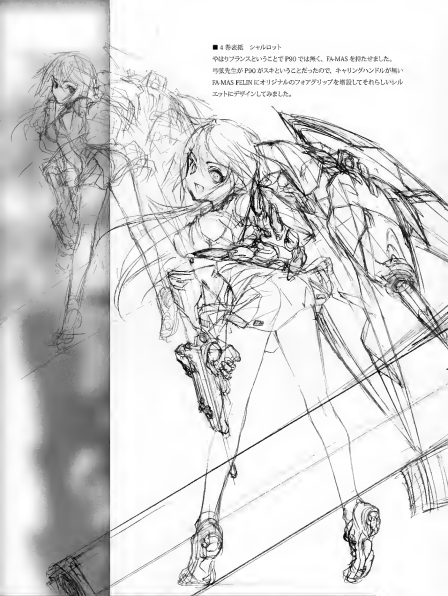
この絵は仕上がったイラストもライブル全体が覆かれていますか、紐すずで先  
端まで全部を見た絵体がまだありません。





■ 4 巻表紙 シャルロット

やはりフランスということでP90ではなく、FA-MASを持たせました。  
弓張先生がP90がスキということだったので、キャリングハンドルが無い  
FA-MAS FELIN にオリジナルのフォアグリップを増設してそれらしいシル  
エットにデザインしてみました。



■ 6 巻表紙 挿絵

シアンと緑のテーマカラーは、普段あまり使わないけど印刷での発色が高い色で楽しく塗れました。

放射状にメガパーツを配置するのが難しかったのですが、選手でランスを持たせることで解決。





■ 7巻表紙 留

隠れていますが発後のミサイルボッドもしっかり仕上げてあります。

姉妹なので配色はら巻と被っちゃうのですが、デザイナーの有馬さんが僕だっちゃんやらないような大胆な配色をしてくれたので差別化ができました。

■8巻表紙 千冬

一人だけ部分展開では有りません。

通常版は千冬のみ、特装版は白騎士も一緒です。





■お仕事を続ける際に、リメイクの方針をご相談しました。MF版の絵をそのまま描きなおすというやり方も一つの方法としてありましたが、これはその時にプレゼンに提出した絵です。プレゼンに間に合ったのは1巻と7巻の絵だけでしたが、他の巻も描いてみました。







# 4C.ILLUSTRATION

■4色印刷のラブです。

1巻の初っばなから、ギリギリラインの誘惑をして「ラノベはここまで描いて面白いのか」と確証しました。



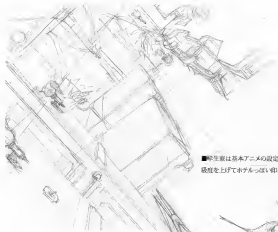
2019 COMIC MARKET 20 WINTER  
http://comicmarket20.com



CHOCOLATE SHOP #44  
PRODUCED

060





■学生寮は基本アニメの設定に準拠しつつ、ちょっと高級感を上げてホテルっぽい印象にしました。



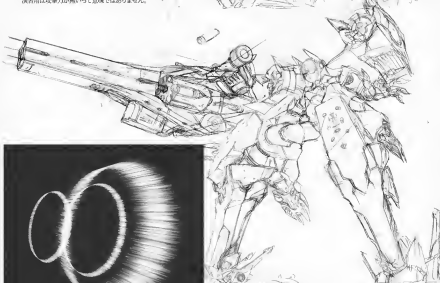


■リボルバー・カノンを発射してトグルジョイントが持ち上がった瞬間です。

本書の絵ではバレルの上半分も後述しています。

実写は Shade でレンダリングしました。88mm TP/A IS カートリッジは「88mm 演習用対空弾」であります。

演習用は攻撃力が無いって意味ではありません。



■ Photoshop の 3D 機能を使ってバレイヤー・コーンを描くことを惜しまない。色々な所で使っています。





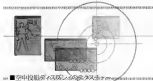
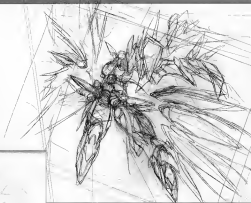


■大塚ではキャラの並びが違います。  
編集部の意見を受けてちょっと入れ替わり。  
具体的にはおっぱいの大きさの平均化のためですね。



■ 3 巻舞台との会戦シーン

なんとカサの加尻を描こうとしたら試行錯誤しましたが、美味くまとまりません。お尻を描いておっぱいをとる。



■ 空中役鳥ボイスのレンダリングのタスクをこなす

Photoshop の 3D 機能で球体のポリゴンに貼り付けてあります。



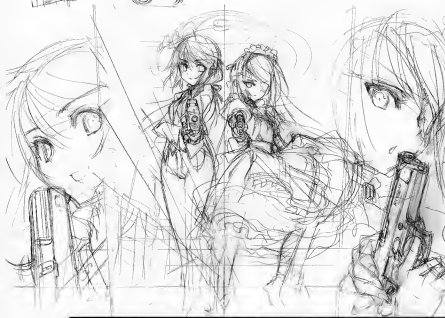


■メイド喫茶というにはちょっとトラディショナルなインテリアでしたね。

■二人の所持は「日本の銀行強盗が手に入れられそうな銃」をその手の方にチョイスして戴きました。

シャルの所持はグロック17に見えるけど、メイドインセブの空想銃だ。

ラウラの所持はベレッタ M82F1に見えるけど、タウルス TP92。ラウラはそもそも手が小さくて右手だけではデコック出来ない。それに見ず知らずの他人の銃の動作など気用出来ないので、左手でハンマーを押さえつつ慎重にデコックレバーを操作しているという図です。





■有りそうで無かった水着でIS装着シーンの絵。

日常的な水着と非日常的なISの組み合わせのコントラストは面白いと思う！是非描かせていただきたいと依頼しました。

ちなみにガレリアのトラスフレームはイグナクス専用機の建材を一部使用しております。





■ちゃんと視線が一気に向くように、大ラフからキャラの配置が変わっています。

セシリアのライフはフルサー WA2000

セミオートでインドアで振り回せる小型のブルバップスナイパーライフ。という条件でコレになりました。

ファンデが着かないようにラストックにハンカチを当てています。







■ アラクネ VS ミステリアスレイディ

MLは装甲が少ないので、お尻が見える角度をチョイスしやすい！

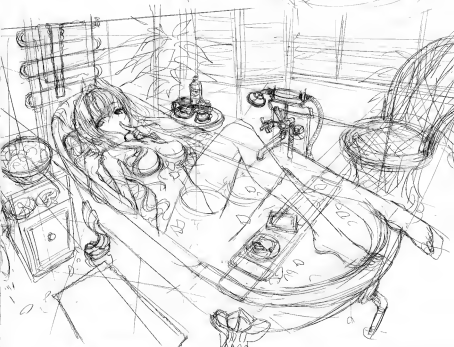
■6巻セシリア

MF 版と同じく劇中には無いシーンです。  
イザリスの寓家でお風呂に入っているので  
しょう。

普段は使わないロミスタでバース定規を  
使って描きました。

エマニエル夫人の影響で、どうしても膝製  
の椅子=エロスのイメージが――

水筒一杯の花弁の下は、もちろんきっちり  
描って仕上げてありますが、お見せするの  
は弓矢先生だけです。

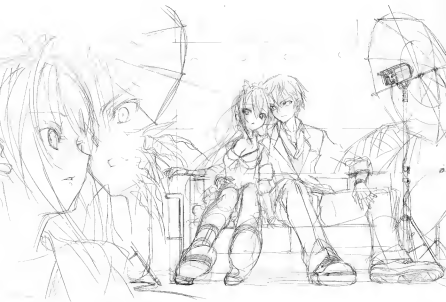






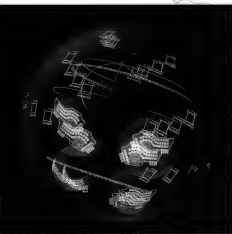
■ノ巻卿と一葉

テキストに合わせて衣装を修正しました。  
 絵のコーディネイトは月神るなくんにお願  
 いしました。  
 帯のパンツが見えちゃっていますが、たふ  
 んこの後カメラマンが惜子に注意されてい  
 ます。



# ■7巻 打鉄式

空中投影されたキーボード 2×4 枚とミサイルのロックオンマークは球状ポリゴンにテクスチャーを貼り付けてあります。



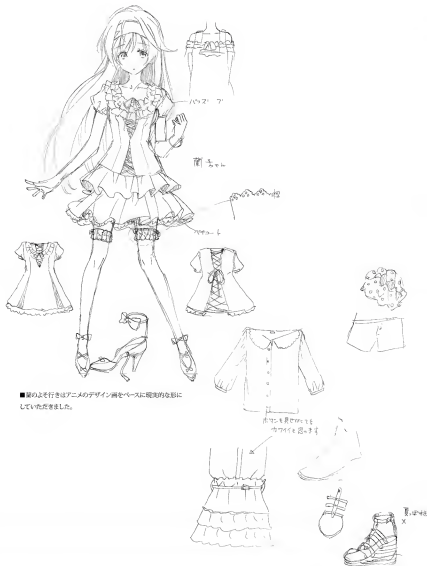
■Photoshop の3D機能で使えるプリセット形状「ソーダ（空き缶ですな）」でミサイルを複製配置しています。

■月神るなくんによる在院デザイン画

資料写真の組み合わせでコーディネートして貰おうと思って  
たら、具体的にイラストを描いてくれました。ありがとう～  
あくまでデキスト内の設定を最優先にそこから外れないデザイ  
ンで進んでいただきました。

自分のセンスでは出来ない仕事を得意な人にまっとうをお願いす  
ることはホント大事だと感じました。

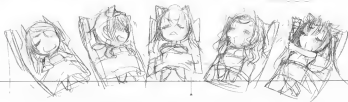




■ 8 巻口絵

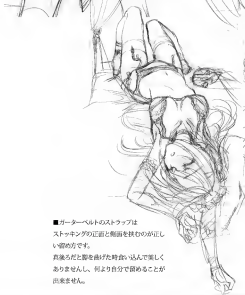
僕は深度のファミレスでネームを切ることが多いんですけど、コレもファミレスでウェイトレスさんの目を避けながら描きました。

大ウブでは一度も戻たのですが、ちょっといやらしすぎるって事で、パンツを下げる係の人だけ残して消えていただきました。





■ラウラは新婦さん専用ラブリー組着  
包丁はドイツのヘンケル製です。



■ガーターベルトのストラップは  
ストッキングの正面と側面を挟むのが正し  
い留め方です。

真後ろだと脚を曲げた時食い込んで美しく  
ありませんし、何より自分で留めることが  
出来ません。



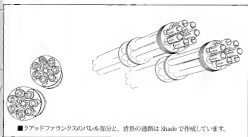
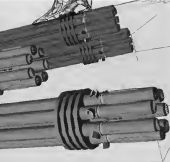
■千冬姉さんのニンジャコンバットスーツです。

は用ソードを保持するホルスターは運動場のもので模元部分しか有りません。この場合、鞘の部分はいかなりの重量のデッドウェイトになるので、むき身でぶら下げます。

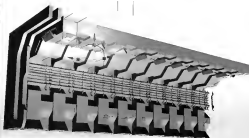
ホルスターはカメラのパヨネットマウントの様な部分で連結出来るようになっています。



■ 6 本脚に増設して固定砲台になった山田先生のラファールリヴァイク。増設した脚はつま先の細い靴履版で、シャル機の脚に使われている物です。



■ クラッドフランクスのパネル部分と、背景の通路は Shade で作成しています。





ここからは本文モノクロ挿絵のラフです。

基本的にMF版の挿絵や河津先生によるとのシーンを描くかという指示はありますが、それをベースにCHOCOが描きたいシーンをチョイスして提案させていたいています。

既にMF版とアニメによる具体的なイメージがあるので、それが時には制になることもあるにせよ、ゼロから全て創作する事と比べてかなり助けになったことは確かです。

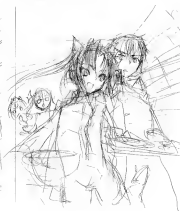
■SFメカとパイプ椅子のコントラストがスキなのはイデオンの影響かもしれません。



■とりえず大きいざっぱい sketch を描く練習です。



■最初の登場時からずっと、物は整った感じがかりでなかなか笑顔を描く機会がありません

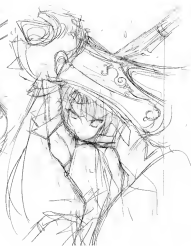
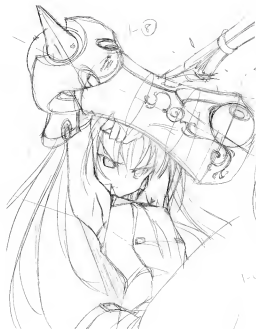






■脚と打鉄のシーンのレイアウト案。  
結局お尻が見える物にしました。





1-9)a

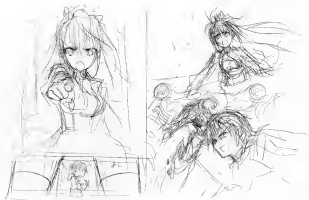


■ゴーレムのデザインはアニメ版非公式です。

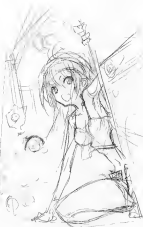
1-10b





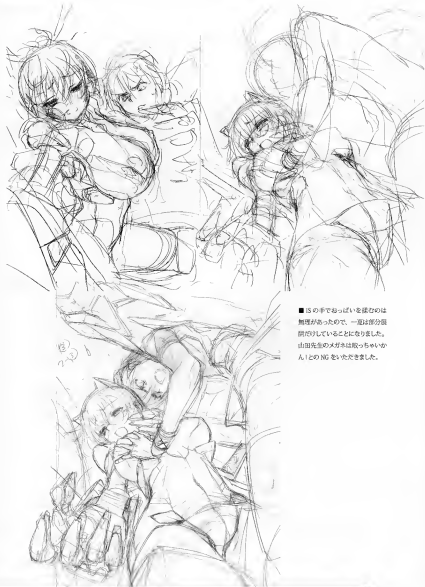


■デキストに合わせて一夏の間を裏面裏に修正してあります。



■山田先生は指示に無かったの  
ですけど、乳はべっぴんに出したかっ  
たので「描いてもイイですか？」と  
いう意味で書きました。  
決して「露らしないでしょ？」とい  
う意味じゃありません。  
上のラフでは冬服ですけど、6月  
なので夏服に修正しました。





■ IS の手でおっぱいを揉むのは無理があったので、一度は部分限開けしていることになりました。山田先生のメガネは取っちゃいかん！との NG をいただきました。

■アニメで商業応用に部分利用して特刊しているシーンが印象的だったので描きたくまりました。

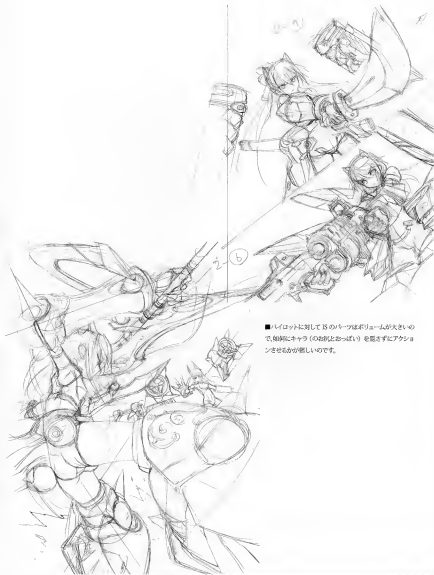


皆既 2分 ⑤



■女の子のボントに因っている顔を抜くのXは  
無いじゃ無いです。





■パイロットに対してBのパーツはボリュームが大きいので、如何にキャラ（のおおとこ）を隠さずにアクションさせるかが難しいです。



■ 35 とはなんぞや？

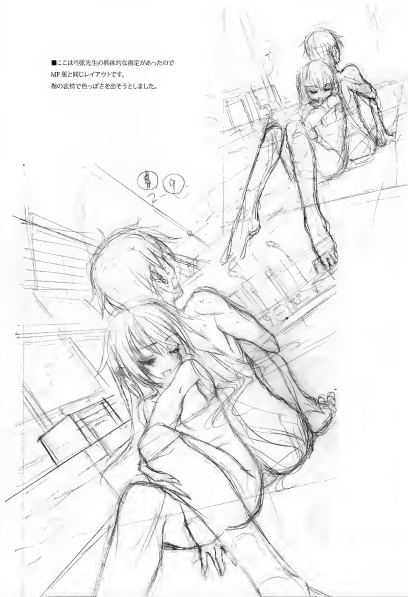
という質問の答えの一瞬が見えるシーン。

アニメで具体的な描写をされて、なるほど理解が進んだシーンなので挿絵で描かせばと思いました。

あと顔描きたかったし。



■ここは弓張先生の具体的な指定があったので  
MF 風と同じレイアウトです。  
物の表情で色っぽさをだそうとしました。





■一瞬の一人称視点です。

恥ずかしいけど頑張ってる表情、あと唇のツヤを描きたかった。

司教先生の指で微妙に表情を修正しています。

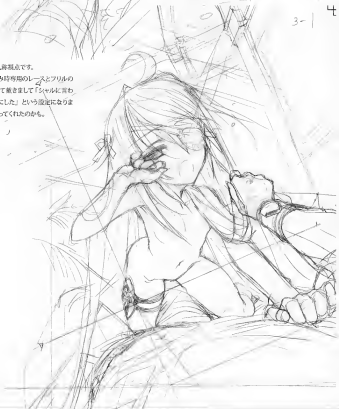




3-1 4

■ここも一連の一人称視点です。

ラウラの「おやすみ時専用のレースとフリルの眼帯」を調整させて着きまして「シャルに言われてそういう眼帯にした」という設定になりました。シャルが作ってくれたのかも。



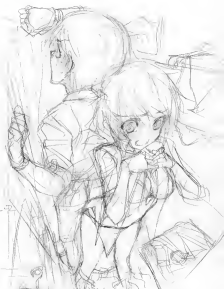
■広角レンズの三点パースでよりぎゅうぎゅう詰めの空間にしました。

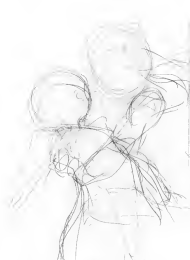
こう言う時に女の子のポケットから何が出てくるか考えるのが楽しいですね。

ちなみに女の子が水着の試着をする時はパンツの上から履くか、脱い捨てのサポーターの上から履きます。



3-2





3-50

■「一人アリスの不思議な国」というコンセプトだったので、よりその要素を詰め込みました。  
降下カプセルの中はアリスのお茶会セットが描かれていたのですが、一瞬とセッシーで彫れました。小さくて見えづらいですけど、トランプの表側はこんな感じになっています。



3-59





■千冬姉はマッチョだけどちゃんとおっぱいに筋肉たっぷり体型。  
引伸なので胸型が判るようG-SHOCKつけてます。



■乳比バリエーション。

必然的に小さいもの順に並んでいます。

ラウラは成長中で視野の狭いツンツン顔のみかけ乳に、ちょっと幼児体型でぽっこりお腹。

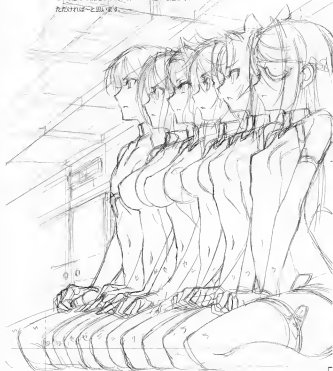
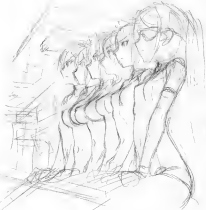
姉はもう余り育つ見込みが無い成人型乳で、全体に体脂肪低めの引き締まったスレンダーマッチョ体型。

シャルは釣り腕おっぱいで乳首は前向き、ほどよく脂肪が付いている体型。

セシリアは欧米モデル体型。乳首は上を向いたスカージャンプ等のおっぱいに、引き締まって細いお腹でヘソの位置も高い。

帯はシャルと同じようなおっぱいで更にボリュームアップ。セシリアに比べれば肉の付いたお腹でヘソの位置低め。

という感じで設定しているので、ここで違いを感じていただければと思います。



■胸とヒップが淫の物が有らなくなるのでメモしてあります。

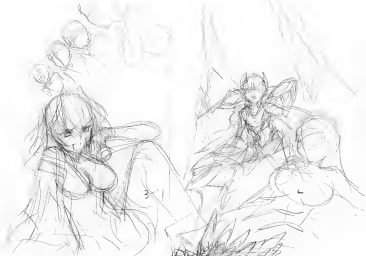
■右は飛翔する機體という案でしたが、  
追加パッケージで飛翔するせ びと甲龍にな  
りました。

ツファールも居たのですが、わざとらしい絵  
になるのでオミット。

甲龍はアニメ準拠ですが、セシリアはバイザー  
と空気抵抗の大きい翼に高速飛行用のエ  
アロパーツを追加。

2m 超のライフル<スターダストシューター>  
は画面に入りきらないので、クリスタル状の  
BT コンデンサを装やしてパワーアップ感を出  
しました。





■アニメの「欲しいか？」のシーンが長く良かったので短縮しましたがギョウになりました。そのかわり「乳並べ」的シーンは先のページで描いたので御免です。





■白式雪隠は挿絵でかっこよく見える様に、こちらのウツを描きながらデザインを固めました。  
IS を装着したまま抱き合う、というのはものすごく描くのが難しいです。





■右のタブで素さんが立っている撮りがテキストと違っていたので修正。

月がこれだけ大きく見える画はズームレンズを使えば作れるけど、手すりにパーツが掛かっているのでもっとウソがある構図です。

4-1



■千冬姉もおっぱいが小さい姉があったんだ。

4-2



■日向デザインしたけど描く機会があんまりなかった髪型を入れました。  
特にラウラのソックスガーターを描きたかったのです。  
ソックスガーターって元々男性用の物なのですよ。  
よく訓練された戦士はナブキンを片足にかけておくと、ジェド軍士に教  
わった。



■ラウラの衣装はデキストに合わせてかなり修正。

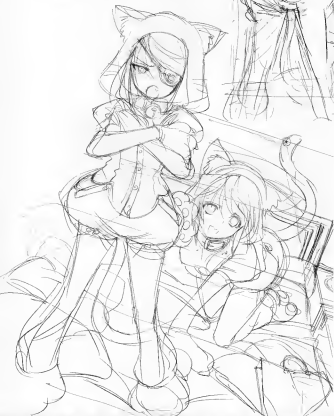
「可愛い」じゃなくて「妖精の様な息をのむ美しさ」を目指しました。  
シャルの衣装もあわせてアシの山口さんにコーディネートをお願いしました。

首回りは色々悩んで、ホルターネックにするといかにも西画っぽいデザインになっちゃうけど、後者なんだからいいじゃん。と言うことでこのデザインに。

2-3

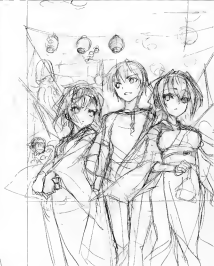


■綿パジャマはデキストに合わせて顔以外露出していないデザインに修正。肩や腰のボリュームでごまかされるけど、実は肌に密着しているシルエットになっています。

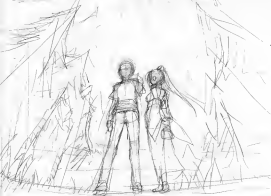




■女の子の「美はこんなに凄いいんだ  
よ」という暗れ顔はドキッとするよね。

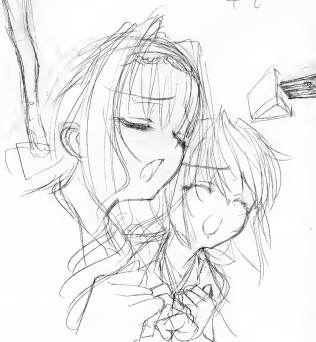


■大学生時代は学園祭でタコヤキ販売  
をやっておりまして、その時の屋  
台を参考資料にしました。  
キャラと背景の接点面がずれていま  
すが、階段を降りているところ、というこ  
とで。





4-8



■ラフが一枚しか出てきませんでした。

この場面に限らず、女の子のイイ表情を描く時は「何か挿入されてる時の顔」を意識して描くようにします。

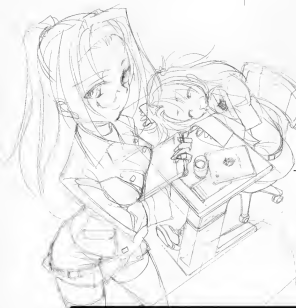




■粘土の模は最初モザイクかけていたのですが、NGを撮ったのでそのまま表示にしました。

セシリアの「作品」は裏側から見たものですので左右逆に見えます。





■このラフで像の整型を伝達してポニテで削っちゃったので三つ編みに、本音の寝てる「デスク」も「テーブル」にそれぞれ本音で修正。





■このラブー夏くんの脚が接地していないので本書で修正してあります。

紳士のドレスの裾はテクスチャーを貼り込み、すると合わせにくいので直接書き込み。

二の腕に飾り輪を付けているのは「フィギュア化した時に分割しやすいように」と常々意識している皮算用者の表れです。

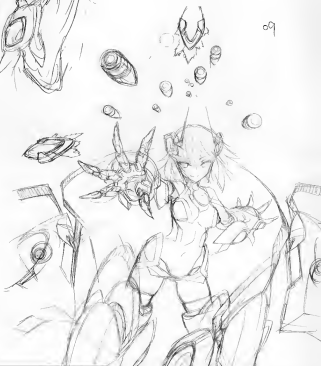




■アットクルーズの衣装はトラディショナルな落ち肩メイド服という指定だったのですが、巨乳組には前平白のメイド服がいいかとアキバ系デザイン変更。

■MF版のオータムさんが凄くいい表情だったのできるだけ同じ印象でなぞりました。









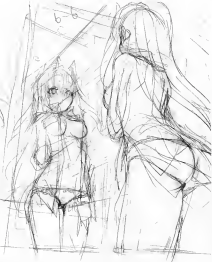


■珍しく静の笑顔が輝きました。  
笑顔？

■デキストに合わせて植物光景の服装を修正。  
ボチチはお箸で食べます。



■女の子がお出かけする時はバッグ持  
つよね！



■ MF 版に無いカットですけど、読者  
様が見たいのはこのあたりじゃ無いか  
しらと。  
パンツの前後が同時に描けるのは楽し  
い



6-7



非日常アイテム (ES スーツ) に日常アイテム (ジャージやサンダル) を組み合わせる予定です。

■ボツ案。

山田先生 VS 一葉くん



■右ページのイラスト含め、アリーナはアンの桜井くんが頑張って描いてくれました。







■時間をちょっと広げて、全員所帯に入  
れようと思ったんですけど、ちょっと難題  
があるので4人に。  
エスワッシュが描きたかったのです。





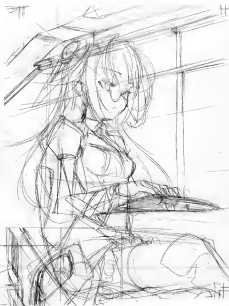
■ベランダサインのドクペ

■マドカの持ち物はワルサーFPS。うっごい  
ナイフはフォールディングタイプでいつでも持ち歩  
けるもの。





■空中投影モニターの素材。ミサイルボッドの設定画と下は金属の質感描写写真という想定。



■胸の下着はしまむらで買ったような色気もないタイプ、というカブラのカップが大きすぎて地味なデザインしか選べないのです。

同じく大きいカップでも高級輸入品から可愛いデザインのブラを選んでるセシリア。

アシの女の子にブラのホックの形状と数を突っこまれて修正してあります。

「胸を見せずに水着を脱ぎ着する手順」を調べて頂きました。





■菊の衣装は月神るなくんにコーディネートしていただいたもの(74～75 p)ですが、特徴的な編み上げ部分がエプロンで隠れてしまうので編み上げを袖に移動しました。そのまま使えなくてすみません。





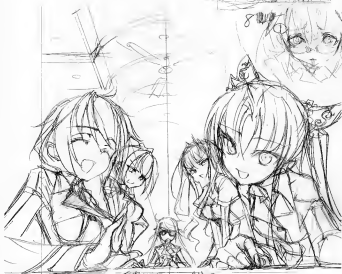
■18 表面のマーキングは後から塗ってある物では有りません。塗料が弾かれるし紙質ですぐに剥げてしまいます。自由にテクスチャーを発色出来る機甲表面のカモフラージュ機能を利用して発色です。

という設定にしておけば、「レイアウト上どこかにマーキングを見せたいんだけどなぁ」っていうとき大変都合が良かったり。



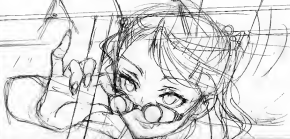
■イタリア系の高級レストランを想定。一錠が持っているグラスと帯の前に置いてあるのはミネラルウォーターのグラス。帯が手にしているのは食前酒として出されたシャンパンのグラス。  
 テイスティング無しで出されてしまったと言うことで。







■ヒカルノさんが持っているのはヤ  
マメ、ニジマス、アユ。





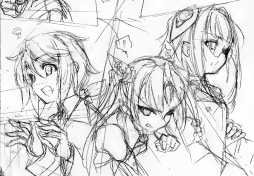
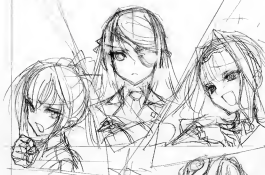


8-4





■パンツを穿かせるのは前から?後ろから?  
と可憐先生に確認しました。



2-⑥



■ 隔断光景のおっぱいをもっと大きく！  
とリタイクを載せましたので本書では省略して  
ます。  
IS が使えないので杖の下に自衛用アイテム。

8-9

9



■クロエの衣装は集めたアリスドレスに合わせてクラシカルな甘ロリに束のそれとディテールを合わせたメカパーツをもちりばめてあります。  
ブラウスの襟はタイで絞込んだフリルカラーで、肩パーツのセーラーカラーをケープの様に着せてあります。





■ 4の衣装は最初バスロドレスを着せていましたが、IS スーツを着ているシーンだったので修正。



# OTHER ILLUST



■ 読訪特典のイラストラフ。



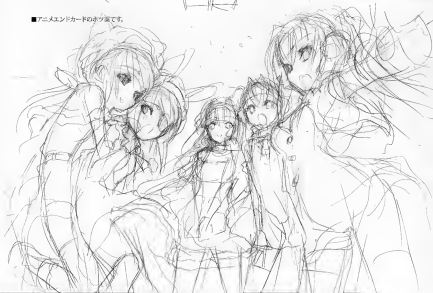
■ お便用イラストラフ。




■部活特典イラストのラフです。当初7人だったのですが、千冬姉さんも追加してぎゅぎゅうづめになりました。



■アニメエンドカードのボツ案です。





Stay tuned!  
Stay I.S.channel!



# Infinite:Stratos

STAFF

オーバーラップ文庫作画スタッフ

【イラスト】

CHOCO

【アシスタント】

桜河クレハ

太宰府ともも

月神るな

鍋倉坂

保科祐一

やない

山口杏

竜雄

【協力】

近衛乙嗣

Baron Vall



# Infinite:Emission

# Imprint

 CHOCOLATE SHOP #44  
PRODUCED

2013 COMIC MARKET 85 WINTER  
<http://chocolateshop-float.com>

誌名.....Infinite : emission  
インフィニットエミッション

発行.....チョコレート・ショップ

著者.....CHOCO

初版.....2013年12月31日

コミックマーケット85

印刷所.....緑陽社

連絡先.....CHOCO

<http://chocolateshop-float.com/>

[chocolateshop@mac.com](mailto:chocolateshop@mac.com)

@choco\_mug

緑陽社

<http://www.ryokuyou.co.jp/>

編集協力.....竜閑

綾奈姫

辰科祐一

本誌の一部又は全部を無断で複製、又はネットワークにアップロードすることは禁じます。

本誌の発行者はチョコレートショップになります。

本誌の内容についてのご質問をオーバーラップ文庫様にお問い合わせされると、

ご迷惑をおかけすることになりますので遠慮ください

# Infinite:Emission



CHOCOLATE SHOP #44  
PRODUCED

